

# LOADEN'RUN

RACCOLTA DI PROGRAMMI SU CASSETTA PER IL TUO COMPUTER

## Spectrum

**GIOCHI  
E  
AVVENTURE**

13 PROGRAMMI 13

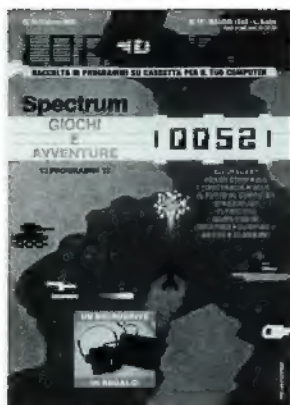
1 0052 1

ELI URAGANO  
POKER STRIP • BIS  
SPECTRALIA • SOLE  
IL FURTO AL COMPUTER  
SPAZZINI JET  
FLYING DOG  
DAMA CINESE  
ORSO FRED • OLIMPIADI 2  
ABISSO • ALAMANNO

UN MICRODRIVE



IN REGALO!



N. 16 - MAGGIO 1985

**Direttore**  
**Mario Magrone**

**Direzione Tecnica**  
**Nadia Marini**

**Stampa**  
**Garzanti Editore S.p.A.**  
**Cernusco S/N (MI)**

**Distribuzione**  
**SO.DI.P. Angelo Patuzzi srl**  
**Via Zuretti 25, Milano**

**Amministrazione, Redazione, Pubblicità:** Arcadia s.r.l., C.so Vittorio Emanuele 15, 20122 Milano. Una copia lire 9.000, arretrato lire 10.000. Fotocomposizione: Composit. Selezione colori e fotolito: Eurofotolit. Stampa: Garzanti Editore S.p.A. Milano. Distribuzione: SO.DI.P. Angelo Patuzzi srl, Via Zuretti 25, Milano. Load 'N' Run è un periodico mensile registrato presso il Tribunale di Milano al numero 580 in data 24 dic. 83. Resp. Mario Magrone. Spedizione in abbonamento postale Gr. III/70. Pubblicità inferiore al 70%. Tutti i diritti sono riservati per tutti i paesi. Manoscritti, disegni, fotografie e programmi inviati non si restituiscono anche se non pubblicati. Rights reserved everywhere.

## LOAD 'N' RUN

**RACCOLTA DI PROGRAMMI SU CASSETTA PER COMPUTER**

### SOMMARIO

#### ELI URAGANO (48K)

La zona che dovrai esplorare con il tuo elicottero è stata colpita da calamità naturale. Dovrai sorvolare le diverse isole (14) portando aiuti e cercando di recuperare i sopravvissuti. Per fare quest'ultima operazione dovrai scendere con l'elicottero sopra i superstiti e tirarli su con un verricello. Nel sorvolare da un'isola all'altra dovrai stare attento al traffico aereo e soprattutto al ciclone che continua a procurare seri danni alle isole. Ma la tua missione principale sta nel cercare cinque importanti casse rimaste sulle isole. Quando sarai riuscito a prenderle tutte e cinque, torna alla base per una nuova avventura. Per fare rifornimento di carburante devi atterrare dolcemente sulle piazzole quadrate bianche.

Prima d'iniziare il gioco ti si presenterà un menu per la scelta del tipo di comando del gioco (TASTIERA, KEMPSTON, PROTEK/AGF e INTERFACCIA 2). Per selezionare il tipo di joystick premi un tasto tra 3 e 5 ed apparirà l'interfaccia desiderata.

Tasti:

1 = l'elicottero si alza  
Q = l'elicottero scende  
O = l'elicottero gira a sinistra  
P = l'elicottero gira a destra  
X = l'elicottero si muove  
M = si può vedere la mappa generale (premendo ancora M si torna al gioco)  
N = cambia la posizione di vista dell'elicottero (Nord o Sud)  
A e G = abortisce il gioco.

#### FLYING DOG (48K)

Alzati in volo (per farlo, poniti in corrispondenza della freccetta al centro dello schermo) e cerca di raggiungere il castello nel quale è tenuto prigioniero il tuo amico. Attento: se sbatti contro gli ombrelli o contro gli altri oggetti che "piovono" dal cielo perdi energia. Quindi evitali! Atterra poi ed entra nelle case che via via trovi e vai a mangiare le mele verdi. Per mangiarle devi, evitando tutti i rischi, saltarci sopra. Solo sbafando le mele ti procurerai l'energia necessaria a proseguire il cammino fino a destinazione. Attenzione: durante il tragitto dovrai anche tenere conto dei codici che vengono visualizzati in basso sullo schermo perché dovrai poi inserirli nel computer quando arriverai al castello. Se non lo farai, non ti sarà possibile liberare l'amico che un mostro odioso si ostina a tener prigioniero.

Tasti:

Z = sinistra

X = destra

P = alto

L = basso

Quando sei in una stanza, premi Z ed X per la direzione ed L per saltare.

#### DAMA CINESE (16K)

di G. Tardivo

Risolvi il classico solitario: premi i tasti cursore per muovere le frecce ed indica la pedina che devi muovere

Per caricare i programmi riavvolgete il nastro e date LOAD", per uscire dai giochi togliete l'alimentazione e digitate nuovamente LOAD". Le cassette utilizzate per registrare i programmi sono tutte di ottima qualità: assicuriamo comunque (rivolgetevi direttamente alla redazione *esclusivamente scrivendo*) la sostituzione di eventuali cassette difettose. Lo ZX Spectrum è un computer prodotto dalla Sinclair Research Ltd. (UK). È distribuito in Italia dalla GBC Italiana SpA.



(per confermare i dati premi 0); poi, sempre con le frecce, indica la casella vuota in cui la pedina deve arrivare. In pratica occorre muovere le pedine in modo da mangiare le altre come nel gioco della dama. Le pedine si possono muovere in tutte le direzioni, ma non in diagonale. Scopo del gioco è rimanere con una sola pedina sullo schermo.

All'inizio del gioco ti sarà chiesto di togliere la prima pedina a tua scelta: di solito si elimina quella centrale. Se decidi di abbandonare, premi N.

## SPAZZINI JET (48K)

Il nostro amico tuttofare si trova a Londra ed ha in tasca una somma di denaro che gli permette di trasferirsi in vari paesi. Ecco dunque una carta geografica con 14 località lampeggianti da visitare. Scelto il paese (per farlo, usa i tasti di su, giù e sparo) il costo del biglietto aereo per raggiungerlo gli viene sottratto dalla somma di denaro disponibile. Giunto a destinazione, il nostro amico può scegliere di lavorare per recuperare altri soldi, oppure di prendere un altro aereo per una destinazione diversa, questo però a patto che la cifra che ha in tasca sia sufficiente. Se così non è, non dovrà far altro che lavorare per guadagnare quanto gli serve a spostarsi ancora. Il lavoro consiste nel raccogliere velocemente ciò che costituisce rifiuto o quanto viene gettato a terra e nell'evitare, al tempo stesso, passanti, tori furiosi, cameriere ed altri personaggi che compariranno a seconda della città in cui il nostro spazzino verrà a trovarsi. Ogni oggetto raccolto vale circa 20, ma la somma di denaro diminuisce inesorabilmente in seguito agli inevitabili urti ed alle defaillance del nostro amico.

I punti in alto a sinistra sono il totale netto di tutte le paghe ricevute.

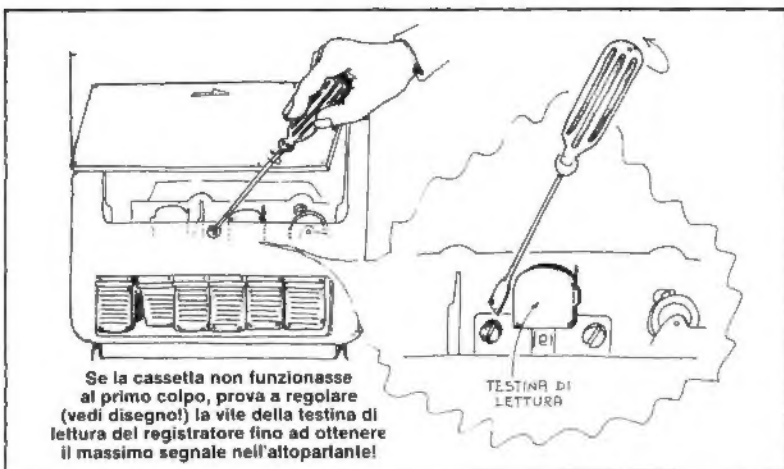
Tasti:

È possibile ridefinire i tasti di movimento seguendo le istruzioni che si trovano via via. Il gioco è compatibile con le interfacce: Kempston, Sinclair II, Corsore (Protek). Premendo SPACE si resetta tutto.

## FURTO AL COMPUTER (48K)

di A. De Vivo

Per l'ottimo lavoro che stai svolgendo, il tuo principale decide di premiarti e fa installare nel tuo ufficio un ter-



Se la cassetta non funzionasse al primo colpo, prova a regolare (vedi disegno!) la vite della testina di lettura del registratore fino ad ottenere il massimo segnale nell'altoparlante!

minale elettronico. Con questo computer puoi lavorare sui calcoli matematici più velocemente di prima, ma il tuo segreto intento è quello di riuscire a penetrare nel sistema operativo della ditta. Quando sarà visualizzata la calcolatrice, dai BREAK oppure fai fare un errore: in questo modo accedi al controllo centrale.

Ora dovrai scoprire la password; per passare poi al livello successivo, premi le lettere che pensi siano contenute nella parola e queste saranno automaticamente posizionate, ma attenzione perché hai un numero di tentativi limitato, altrimenti sarai scoperto. La fase successiva consiste nell'inserire 4 numeri corretti, una specie di "Master Mind" in cui il computer ti segnala, nella tua soluzione, se i numeri sono più alti o più bassi della sequenza corretta.

Ora sei finalmente riuscito a penetrare nel listino stipendi degli impiegati, e puoi modificare il tuo stipendio senza essere troppo esoso...

Dopo quattro anni hai racimolato tanti soldi da riuscire a scappare con la tua bionda, ma... le sorprese non terminano qui!

## AVVENTURA IN SPECTRALIA (48K)

di G. Gentili

Le tue vacanze in Spectralia sono iniziate un po' male: hai infatti rotto la tua auto! Devi dunque, senza finire i soldi e senza sprecare tutte le energie

che hai, trovare l'olio minerale, la benzina, una candela e due fari per riparare la macchina e ripartire. Attento però, tutto il materiale deve essere recuperato nell'ordine elencato. Per spostarti usa i tasti cursore e... buona vacanza!

## ABISSO (48K)

La strada verso il tuo rifugio è piena di ostacoli. Devi riuscire a superarli tutti senza finire nel profondissimo abisso. In pratica devi raggiungere la parte alta del video contrassegnata dalla lettera "A", spostandoti con i tasti cursore. Ad ogni incrocio qualche mostro malvagio ti proporrà un quesito che dovrai risolvere. Se sei abbastanza in gamba da riuscirci, puoi proseguire il tuo cammino, altrimenti l'abisso avrà fatto una nuova vittima.

## OLIMPIADI 2 (48K)

Bentornato a Los Angeles per la seconda tornata dei giochi olimpici (la prima è apparsa su Load'n'Run del mese scorso). Altri cinque giochi dunque: 110 metri ostacoli, salto con l'asta, lancio del giavellotto, lancio del disco e 1.500 metri, tutti da vincere sul tuo Spectrum.

I tasti per muoversi sono dati dal programma e sono, comunque, completamente ridefinibili. Qualche nota per affrontare le nuove prove: nei 110 metri bisogna correre premendo il più velocemente possibile, e a turno, i tasti di destra e sinistra; per saltare gli

Se avete difficoltà a caricare i programmi dalla cassetta, ecco alcuni consigli che potranno aiutarvi:

- 1) **VOLUME.** Il volume del registratore deve essere sufficientemente alto, in modo da sentire chiaramente dal buzzer del computer il programma in fase di caricamento.
- 2) **TONO.** Se il registratore ha una sola manopola per la regolazione del tono, essa va spostata tutta verso gli alti (high). Se invece è possibile una equalizzazione, bisogna preferir-

le frequenze medio-alte.

- 3) **CANALI.** La cassetta è registrata in mono, cioè su entrambi i canali. In caso di difficoltà è opportuno provare a caricare un solo canale.
- 4) **AZIMUT.** Per la regolazione dell'azimut, occorre inserire una cassetta nel registratore, premere PLAY e regolare la vite della testina centrale fino ad ottenere dall'altoparlante il massimo segnale.





LOAD'N'RUN BANK

**LIRE 1.000.000**

Hai programmi originali (ma proprio fatti da te) di giochi o di utilità? Mandaceli in visione per una possibile pubblicazione: ogni programma pubblicato ti verrà pagato almeno 200.000 lire ma, se sei bravo, puoi arrivare a guadagnare addirittura 1.000.000 di lire! Registra un solo programma per ogni cassetta e indirizza a Load'n'Run, c.so Vittorio Emanuele 15, 20122 Milano.



Naturalmente il tuo nome apparirà stampato sulla rivista come valido collaboratore. Attento: non desideriamo solo giochi tipo arcade (quelli con le astronavi per intenderci...) ma anche utility, adventure, giochi da tavolo e con le carte, interessanti routines in linguaggio macchina, programmi enigmistici... Se hai davvero talento nel campo dell'informatica, perché non collabori con noi? I grandi programmatori non esistono soltanto in Inghilterra o negli States!

Se decidi di inviare un programma (indirizza sempre a Load'n'Run, C.so Vitt. Emanuele 15, 20122 Milano) segui queste regole:

- 1) salva il programma su entrambi i lati di una stessa cassetta;
  - 2) usa una cassetta per ogni programma;
  - 3) scrivi il tuo nome, quello del programma ed i K sulla cassetta;
  - 4) accludi un foglio dattiloscritto dove spiegherai a cosa serve il programma, qual è il suo scopo, quali sono i tasti da usare.
- Rispondiamo a tutti! Coraggio, fatevi vivi!!!

ostacoli devi premere il tasto di alto. Nel salto con l'asta, basta dare il movimento iniziale all'atleta che poi proseguirà da solo. Devi premere il tasto di salto per fargli abbassare l'asta e tenerlo premuto fino a quando l'atleta non sarà in alto. Nel lancio del disco, dopo aver dato il movimento iniziale al discobolo, questi prosegue da solo e tu devi premere il tasto di alto al momento giusto per fargli lanciare il disco e tenerlo premuto fino a quando l'indicatore dell'inclinazione sarà più vicino possibile ai 45°. Quella dei 1.500 metri è invece una gara di resistenza: muovendoti con i tasti di destra e sinistra l'atleta corre più forte ma attento perché la sua forza diminuisce! Schiacciando il tasto di alto il corridore rallenta ma riprende energia.

Vinca il migliore!

### SOLE (48K)

di P. Peratoner

Ti sei mai chiesto in quali parti del mondo c'è il sole mentre in Italia dormi beato nel tuo letto e tutto tace nel buio più profondo? Oppure quale popolazione sulla Terra si appresta a concludere la sua giornata di lavoro proprio mentre tu ti accingi ad iniziarla? Questo programma ti mostra la cartina geografica di tutto il pianeta, la posizione zenit del Sole, le regioni della Terra illuminate, e quelle in penombra. Se poi ti interessi di telecomunicazioni o di radiofonia, "Sole" ti aiuterà indicandoti le zone del mondo con le quali è più facile comunicare.



Tasti:

D = permette uno scroll del video verso destra (in basso puoi osservare i fusi orari che cambiano).

S = scroll verso sinistra

A = puoi cambiare il mese

K = visualizza in rapida successione tutto un anno

In caso di BREAK dare un GOTO 10.

### ALAMANNO (16K)

Sei l'arcinoto Alamanno, compagno di Lancillotto e fedele suddito di re Artù. La missione che ti viene affidata è molto particolare e ti impegnerà in ognuno dei ventiquattro schemi. Devi collezionare tutti gli oggetti che vedrai lampeggiare per passare allo schermo successivo.

Appena caricato il programma, premi 0 per iniziare.

Tasti:

Q = sinistra

W = destra

0 = per saltare.

### ORSO FRED (48K)

Fred è il più goloso degli orsi. Aiutalo a mangiare le mele che cadono dagli alberi facendogli alzare la testa ed aprire la bocca: attento, evita le ghiande che uno scoiattolo maldestro lascia cadere dai rami. Solo mangiando il maggior numero di mele l'amico Fred potrà ingrassare a sufficienza per resistere tutto l'inverno in letargo. Per raggiungere poi la sua tana, l'orso deve attraversare una pi-

### UN MICRODRIVE IN REGALO...

...a chi invia il più bel programma musicale del mese (per gli invii seguire quanto indicato nel riquadro LNR Bank!): il lavoro sarà scelto in redazione e pubblicato. In premio uno splendido Microdrive. Sotto con la musica ragazzi!





**QUALUNQUE  
COMPUTER  
TU  
ABBA...**

**PUOI ENTRARE  
GRATIS nel  
MODEM CLUB!**



Basta telefonare (sempre disponibili  
24 ore su 24) allo (02) 70.68.57.  
Maggiori informazioni  
telefonando allo (02) 70.63.29  
solo il giovedì dalle 15 alle 18.



## LO SAPEVATE CHE...

In molti giochi presentati su Load'n'Run è possibile scegliere, oltre all'opzione "Tastiera", l'opzione "Joystick" senza alcuna interfaccia collegata. I joystick Protek e AGF utilizzano infatti, per i movimenti, il buffer tastiera e non le istruzioni di INPUT.

Con l'opzione "Protek" si può quindi giocare utilizzando questi tasti cursore:

- 5 = sinistra
- 6 = giù
- 7 = su
- 8 = destra
- 0 = fuoco

Anche con l'interfaccia 2 si possono utilizzare dei tasti:

- 6 = sinistra
- 7 = destra
- 8 = giù
- 9 = su
- 0 = fuoco

sta di sci e passare per una grotta abitata da grossi ragni carnivori. Attento allo sciatore che rischia di investire Fred e ricordati che il tuo amico orso, come ogni animale del suo genere che si rispetti, è molto pigro: quando è ben pasciuto cammina piano e dimagrisce se lo fai camminare troppo.

Tasti:

- O = destra
- I = sinistra
- Q = alto
- A = basso
- SPACE = corri

### POKER STRIP (48K)

di Mazzola & Castelli

Il più eccitante dei giochi d'azzardo in due versioni, una più appassionante



dell'altra. La prima opzione di gioco è una novità assoluta per il tuo Spectrum: il Poker Strip! Dovrai vincere per svestire a poco a poco la dolce fanciulla, ma il tuo avversario, lo spietatissimo Spectrum, ti tallona senza tregua e, ogni volta che vince, rimette un vestito alla ragazza. Una sfida, è proprio il caso di dirlo, all'ultimo indumento!

La seconda opzione di gioco ti vedrà impegnato contro uno degli avversari più implacabili, un duro del tavolo da gioco, in un'avvincente partita giocata secondo le regole più tradizionali del poker. Per i meno esperti, istruzioni più dettagliate sono contenute nel programma.

### BIS (48K)

di A. Migliore

Chiama un amico e mettete alla prova la memoria di ognuno di voi. Scegliete, a turno, una coppia fra le trentacinque caselle del tabelione. Se sarai tu a scoprire la coppia di simboli uguali avrai un punto e la possibilità di proseguire il gioco. In caso contrario passerai la mano al tuo compagno. Se scopri la "J" (il fatidico Jolly) guadagni 5 punti ed anche la mano successiva sarà tua. Sullo schermo in alto appariranno i nomi dei giocatori ed il loro punteggio.